



Digita il testo da ricercare..

CERCA



Filosofia di design ed endgame in Guild Wars 2

Pubblicato da MarmottaMarina, in: Altri Siti, Traduzioni

Dal New York Comic Con Tentonhammer intervista Eric Flannum, Lead Designer di Guild Wars 2, sulla filosofia di design e sull'endgame. Qui testo originale, sotto, naturalmente, traduzione in italiano.

Eric Flannum ci parla della filosofia del crafting, dell'Arco del Leone e dell'endgame dietro Guild Wars 2.

ArenaNet può non aver avuto la stessa massiccia presenza di pubblico del Gamescom o del PAX, ma gli sviluppatori sono riusciti a fare furore con Guild Wars 2 anche al New York Comic Con 2010. Non solo è stato rivelato il calcolatore di ricompense per la Hall of Monuments a quei giocatori del gioco originale ansiosi di scoprire quali cose nuove di zecca si possono sbloccare per i loro personaggi di GW2, ma ci sono state anche numerosi postazioni di demo e un eccellente dibattito sul gioco.

Abbiamo anche potuto sederci con il Lead Designer Eric Flannum per discutere un pò la filosofia di design dietro Guild Wars 2, ed anche per dare un'occhiata a come il crafting andrà a integrarsi nel gioco e cosa si possono aspettare i giocatori una volta raggiunto il cap.

Ten Ton Hammer: Sappiamo che ci saranno sia PvP che PvE nel gioco. Una volta raggiunto il livello 80 i giocatori possono aspettarsi di avere maggiore focalizzazione su un tipo di gameplay rispetto all'altro come ad esempio PvP competitivo?

Lead Designer Eric Flannum: Veramente no. Filosoficamente il fatto è che pensiamo di non voler chiedere a qualcuno di giocare un gioco diverso da quello che stavamo giocando fino a quel punto quando raggiungono l'80esimo livello. Ciò significa che io penso che se tu fossi un giocatore che gioca solo PvP - nel PvP Mondo contro Mondo è possibile iniziare come personaggio di livello 2 e arrivare fino a 80 - se tu facessi quello non vorremmo obbligarti a farti fare i dungeon.

Se siete giocatori a cui piace il PvE e vi piacciono veramente i dungeons e vi concentrate su quelli per avanzare di livello, allo stesso modo non vogliamo obbligarvi a partecipare al WvW come endgame. WvW è in un certo senso il suo proprio endgame, un PvP in costante evoluzione.

Per gli eventi, abbiamo un sistema dove si può tornare indietro e rifarli. Quindi se vi piacciono tanto gli eventi e vi piace tanto giocarli, quello che potete fare è prendere il vostro personaggio di livello 80 e andare indietro in un'area dove magari non siete stati prima. C'è un mondo enorme nel gioco, quindi presumiamo che siate un umano ma non siate mai andato nell'area di partenza dei Sylvari. Potete tornare in quell'area in qualsiasi momento, anche quando ormai siete oltre quel livello, e il gioco vi scalerà al giusto livello automaticamente quando ci andate così potete fare quegli eventi.

Sarete comunque molto potente per quell'area, ma sarete potente in un modo che non rovinerà gli eventi. Alcuni saranno comunque più facili per voi, ma mettiamo che vi piaccia davvero lo Shatterer o magari non l'avete mai nemmeno combattuto, potete tornare indietro e farlo. Per quanto riguarda i dungeons, ci sono vari dungeon quando arrivate all'80 ma persino in questo caso potete fare la stessa cosa di tornare indietro a un dungeon e rigiocarvelo in ogni momento. Quindi l'idea di base è che non vogliamo obbligarvi a uno stile di gioco particolare dato che non ve lo abbiamo chiesto per tutto il tempo che avete giocato fino al livello 80. Vogliamo che possiate giocare lo stesso gioco che vi siete goduti finora. Sicuramente potreste decidere di prendere un'altra strada

User:

Password:

☐ Ricordami | [Registrati](#) | [Recupera password](#)

[Collegati »](#)



Contenuti

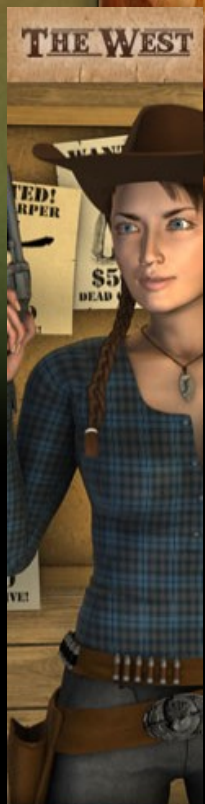
- Sito
 - GW2 In Italiano
 - Preview del Gioco!
 - Interviste
- Features
- Mondo
 - Città
 - Storia
 - L'ecologia dei Charr
 - La Storia di Gwen
- Ordini
- I Draghi
- Razze
 - Asura
 - Charr
 - Norn
 - Sylvari
 - Umani
- Classi
 - Elementalista
 - Guerriero
 - Esploratore
 - Negromante
- Gilde
- Combattimento
 - Abilità
 - Armi e Armature
 - Attributi
 - Trattati
 - Morte e Cura
 - Pozioni e Energia
- PvE
 - Eventi
 - Storia Personale
 - Attività
 - Talenti
- PvP
- Multimedia
 - Gallery
 - Video
 - Fan Art
 - Libri

Ultimi articoli

- Filosofia di design ed endgame in Guild Wars 2
- New York Comic Con: Prime Info !
- Galleria dei Ricordi: Calcolatore

Dal Forum

- Nuovo tema & Nuovi avatars
- Intervista esclusiva by PCGZine Numero 46
- Tolta meccanica del "body block" in Guild Wars 2
- Ricompense e loot...
- Elenco Gilde Italiane GW2



GIOCA ORA GRATIS!

www.the-west.it
Annunci Google

Facebook



Guild Wa

Like

517 people like Guild

e provare il Mondo contro Mondo per vedere come va; non vi limitiamo nella sperimentazione di cose diverse neppure in quel senso.

Quale impatto, se c'è, ha sulla storia personale il fatto di tornare indietro a provare dei contenuti di livello inferiore che possiamo aver non sperimentato la prima volta che siamo passati in quell'area?

La storia personale è un'area dove dovete creare di più per avere cose ulteriori aggiunte al vostro carattere una volta raggiunto il livello 80. Quindi per quanto riguarda la storia personale ci sono in realtà due modi di approcciarla una volta raggiunto l'80.

La prima è ovviamente l'opzione di creare un altro personaggio, e potete scegliere cose diverse o anche un background completamente diverso e sperimenterete la storia in maniera diversa. Potete anche andare a cercare personaggi di livello più basso che stanno attraversando cose che voi potreste non aver sperimentato e vedere com'è la loro storia paragonata alla vostra. Ad esempio se siete un personaggio umano di livello 80 ma non avete mai veramente visto com'è la roba charr, potete andare a cercare un personaggio charr di livello basso che vi può scalare al suo livello (ndt, sidekick) in modo che possiate andare a sperimentare quella storia con lui. Ma se volete veramente provare quelle cose di nuovo per voi stessi, una volta arrivati all'80 dovrete per forza farvi un alt.

Il nostro modello commerciale si basa anche sull'uscita occasionale di nuovi contenuti, quindi anche questo contribuisce alla creazione di ulteriore storia personale. Ci sono effettivamente domande che vi poniamo e decisioni che prenderete che hanno un effetto minimo sul gioco adesso, in modo da non provocare grossi cambiamenti di rotta. Abbiamo fatto così in un certo qual modo apposta per darci un posto dove andare quando vogliamo espandere la storia personale.

Un'altra domanda sulla filosofia di design: ci aspettano oggetti craftati come pezzi di armatura uguali oppure in qualche modo migliori del normale loot?

La nostra filosofia è che vogliamo che gli oggetti craftati siano diversi, ma non superiori o inferiori agli altri oggetti. Vogliamo davvero che sia così: diciamo che fate l'armaiolo, potete fare cose che volete indossare e che altra gente vorrà indossare. Ma di nuovo anche questa è una cosa dove non vogliamo forzare la gente a stili di gioco particolari.

Quindi ci sarà roba veramente ottima che si potrà ottenere nei dungeon, durante la vostra storia personale, o dai drop casuali nel mondo, e ci sarà roba ugualmente ottima ottenibile col crafting.

Il nostro obiettivo per il crafting filosoficamente è di non farvi fare mai cose da buttare subito via. Farete sempre qualcosa che avrà un valore per qualcuno. O per voi stessi, o da mettere all'asta, o che sia un consumabile che la gente vuole, non ci sarà mai un momento in cui farete qualcosa solo per aumentare la vostra abilità e poi andate subito dal vendor o lo buttate o qualsiasi altro ci facciate dopo.

Fin qui abbiamo visto sia gli umani che i charr, ed entrambi sembrano semplicemente incredibili. In Guild Wars 1 avevamo solo una razza quindi era piuttosto facile fare quegli estesi viaggi epici che comprendevano interi continenti, ma questo succederà ancora in Guild Wars 2 dove abbiamo cinque razze distinte?

Ma certo, assolutamente. Lo potete vedere un po' già scorrendo sulla mappa del mondo per vedere com'è: ricopre più di Prophecies, più aree. È la grande storia generale che raccoglie in sé tutte le razze alla fine e vi conduce al continente perduto di Orr che è un'area endgame piuttosto carina.

Ognuna delle razze giocabili avrà anche una sua città natale, ma ci sarà anche una città neutrale che funzioni come una specie di centro di raccolta per i giocatori a prescindere da quale razza hanno scelto per i loro personaggi?

Certo, l'Arco del Leone. Circa al 30esimo livello la storia personale di tutti conduce all'Arco del Leone. E' la città che ci aspettiamo essere il punto principale di raduno per i giocatori nel mondo più o meno come l'Arco del Leone in Prophecies, quindi la stiamo facendo con questo in mente.

E' una città cosmopolita, dove abitano tutte le razze e dove tutti sono trattati allo stesso modo sulla base delle loro abilità. Quindi è molto interessante. Quando arrivate a Lion's Arch vedrete dei charr lavorare con gli asura per fare cose pazze e meravigliose che non potrebbero mai fare da soli e cose del genere. Quindi l'Arco del Leone è proprio il tipo di città per tutti.

Ricompense!

• Guerra di Kryta verso Cantha!

• GW2Italia: Nuovo Tema Del Forum Online!

Ultimi commenti

• Lugath su Kristen Perry sul Sistema di Tinture in GW2

• MarmottaMarina su Il gioco fuori dal gioco, dal blog di ArenaNet

• Leonard su Nuove Tecnologie: GW2 su Apple e Smartphone!

• Leonard su Aggiornamento Fansite: Preview del Negromante!

• Nox su Intervista a Isaiah Cartwright, Leah Rivera e Devon Carver, Game Designer e Content Designers di Guild Wars 2

Network

- Aion Mania
- Allods Italia
- Diablo 3 Italia
- Everquest 3 Italia
- Final fantasy XIV Italia
- Rift Italia
- Runes of Magic Italia
- Tera online Italia
- WAR40k Online Italia
- 4Story Italia
- MMORPGMania.it



fistsoffu.outspark.com

Annunci Google

Un'altro argomento scottante per la comunità sono le Pietre di Trasmutazione. C'è una certa preoccupazione sull'entità delle microtransazioni nel gioco, ma non vi chiederò questo poiché so che non avete ancora stabilito niente di preciso. Però la gente si chiede se le cose rimarranno più nella categoria "servizi", o se vedremo altri oggetti in vendita tipo consumabili o cose del genere.

Penso che la nostra intenzione sia di mantenere tutto nel campo di roba puramente cosmetica. Dov'è il confine di quel campo è ovviamente discutibile. Ad esempio ho visto che molte persone pensano che le Pietre di Trasmutazione non siano puramente cosmetiche, ma chiaramente noi pensiamo che lo siano. E' quasi come la vostra definizione di grind. Può essere difficile arrivare a quel punto.

Un modo migliore di dirlo è che non è nostra intenzione far sentire alla gente che devono comprare cose per giocare il gioco, o sentire che devono spendere soldi su cose aggiuntive. Ad esempio ci hanno fatto questa domanda sulle pietre di trasmutazione: "Questo vuol dire che state facendo armature veramente brutte ai livelli più alti in modo da obbligarci a trasmutare?". La nostra risposta è stata naturalmente no, non potremmo mai fare quello. La consideriamo come una convenienza per i giocatori e una cosa figa; non distorceremo il gioco solo per guadagnarci sopra.




Abbiamo già detto come sarà la nostra curva di livello, quindi non torneremo indietro adesso dicendo che abbiamo cambiato idea e che venderemo pozioni e pergamene di esperienza. Non lo faremo.

Voglio dire, posso capire le vostre trepidazioni. E il fatto è che non stiamo chiedendo alla gente di credere solo alle nostre parole, perché riveleremo ulteriori dettagli non appena saremo pronti a farlo. Il fatto grosso direi è che spero che venga preso come segno di integrità il fatto che abbiamo detto che le pietre di trasmutazione sono disponibili per lo più attraverso l'ingame store. Il fatto è che ne abbiamo discusso internamente e deciso che dobbiamo veramente parlare delle pietre di trasmutazione se vogliamo parlare di come funzionano i nostri oggetti e il resto. E il nostro pensiero è stato che avremmo dovuto veramente farlo perché altrimenti sarebbe apparso come un adescamento se non ci fossimo mai preoccupati di menzionare che le pietre sarebbero state disponibili nell'ingame store, e la gente avrebbe percepito questo come una bugia e noi non vogliamo.

Quindi alla fine l'abbiamo detto, e non l'abbiamo detto nel modo migliore possibile ma allo stesso tempo non stavamo cercando di farvelo scivolare di nascosto. Ma speriamo che i giocatori almeno potranno vedere che siamo stati onesti con loro e che continueremo ad esserlo. E ancora, vogliamo continuare a non rilasciare dettagli finché non siamo veramente sicuri, perché non vogliamo trovarci in una situazione dove promettiamo qualcosa o diciamo che qualcosa funziona in un modo quando in realtà sappiamo che c'è una grossa possibilità che non sarà così. Di nuovo, quello significherebbe non essere sinceri quindi non vogliamo comportarci così con i nostri giocatori.

Un'altra ossessione comune dei frequentatori del nostro forum è il Principe Rurik. Ne abbiamo sentito parlare per l'ultima volta in Guild Wars?

Non vorrei mai dire mai, ma potremmo davvero aver visto tutto di lui in Guild Wars. E' già tornato un numero sufficiente di volte, quindi sarebbe un po' meschino nei suoi confronti farlo tornare di nuovo. *ride* Lo stesso vale per Gwen penso, ma non si sa mai.

 [0 Commenti](#)  [Categorie: Altri Siti, Traduzioni](#)
 [Commenta Sul Forum](#)

OTT
10

New York Comic Con: Prime Info !

Pubblicato da Berjas, in: News, Traduzioni

Eccovi la traduzione di **Francesco85** dei messaggi postati, da alcuni membri dello Staff di ArenaNet quali Eric e Colin, sul [Twitter ufficiale](#)! Per discutere della fiera di New York attualmente in corso, dall'8 al 10 Ottobre, vi rimando a questo topic sul [nostro forum](#)!

- Ci sono tre obiettivi che vogliamo raggiungere con GW2 – rendere il combattimento più eccitante, rendere il gioco un grande GDR, renderlo

sociale.

- Il combattimento è molto visuale, Per esempio se castate una palla di fuoco, vedrete un'anello di fuoco per terra prima che la palla di fuoco colpisca.
- Vogliamo che nel combattimento in GW2 si "viva il momento", starete continuamente controllando il campo di battaglia e rispondere attivamente a quello che succede.
- Anche se fate scelte nella storia personale simili ad un vostro amico, il nostro sistema di ramificazione della storia creerà molte variazioni e diversità.
- Il distretto "casa" per gli Asura sarà il loro laboratorio personale.
- Ogni dungeon ha un suo unico set di armi e armature. Alla fine del dungeon riceverete un gettone che potrete scambiare con il pezzo che volete
- Rimangono quattro classi: almeno una è una professione presente su GW, almeno una è simile (ndt: a una presente su GW) ma con un nome differente, almeno una è nuova.
- Ci sarà una casa d'aste. Avrà sia una parte in-game che una web, e ci saranno delle robuste e belle caratteristiche

0 Commenti [Categorie: News, Traduzioni](#)
[Commenta Sul Forum](#)

OTT
9

Galleria dei Ricordi: Calcolatore Ricompense!

Pubblicato da Berjas, in: Guild Wars

Finalmente!!!

E' stato chiarito finalmente sul sito di **Guild Wars 2**, le modalità con cui verranno assegnate le ricompense per la **Galleria dei Ricordi** (Hall of Monuments) di Eye Of The North

Ha inoltre messo a disposizione dei giocatori un **Calcolatore di Ricompense** per valutare il punteggio raggiunto dal proprio account. La Galleria è divisa in: **Devozione, Amicizia, Onore, Resistenza, Valore** che corrispondono ai monumenti che si trovano in game all'Occhio del Nord, dove per cui si possono depositare titoli e oggetti ecc.. ottenuti nel primo Guild Wars, ognuno di essi ha un punteggio parziale e il massimo dei punti ottenibili è 50, attualmente si possono sbloccare oggetti fino al 30 e titoli fino al 50 per l'appunto (un titolo ogni 5 punti).... per cui riassumendo sarà possibile ottenere:

- Nuovi Titoli della Galleria dei Ricordi
- Mascotte per il vostro Esploratore, come il Ragno Vedova Nera, e la Medusa Arcobaleno
- Minipet come il Golem Servitore Rosso o il Gatto Soriano Arancione, che qualunque professione può usare
- Una ampia selezione di armi, come l'Arco Corto Vivente e la Fellblade
- Pezzi di armatura per i vostri set di armature leggere, medie o pesanti

Aggiungo inoltre che l'effetto di questo tool (che lo ricordo è dato in beta ancora) si è fatto sentire subito nel mondo di Guild Wars, con prezzi di alcuni materiali e minipet alle stelle o introvabili! Provate per esempio a comprare degli zaffiri o dei rubini, ecco di seguito le immagini di alcuni esempi di ricompense ottenibili:





0 Commenti [Categorie: Guild Wars](#)
[Commenta Sul Forum](#)

OTT
8

Guerra di Kryta verso Cantha!

Pubblicato da Berjas, in: Guild Wars, News

Grazie a **Tia Polle Magician** che ci ha riassunto, gli ultimi avventimenti che riguardano **Guild Wars Beyond**, e ci tiene sempre aggiornati attraverso il **suo post della Guerra di Kryta!**

Con l'ultimo aggiornamento hanno inserito la possibilità di esporre le **Armi degli Oppressori** (quelle oro) nella Galleria dei Ricordi presso il Monumento del Valore, dove già era possibile esporre le armi dei Distruttori e del Tormento.

Per chi ancora non l'avesse visto c'è un sondaggio sulle opinioni relative alla **Guerra di Kryta**, con lo scopo di poter migliorare i contenuti riguardanti i prossimi aggiornamenti. Di seguito trovate il link, c'è ancora una settimana a disposizione per compilarlo. **Sondaggio!**

Il nome **provvisorio** dei contenuti riguardandi Cantha è "**Crisi a Cantha**". Qui di seguito ci sono alcune anticipazioni apparse in un'intervista fatta da **Kill Ten Rats** a fine settembre. Riporto qui solo quello che riguarda la **Guerra di Kryta** e la sua continuazione, nell'intervista completa trovate anche novità sul resto degli aggiornamenti (Derviscio, possibilità di usare 7 eroi, GW2 e Galleria dei Ricordi, ecc). Estratto da questa intervista a **questo link!**

Le questioni rimaste in sospeso dopo la Guerra di Kryta (in particolare la scomparsa di Kieran Thackeray ed Evennia, la Veggente ("Seer") sul tavolo operatorio di Blimm, e il matrimonio di Gwen). Potete dirci qualcosa su questi futuri aggiornamenti per Guild Wars?

Ciò che posso anticiparvi: i prossimi contenuti in arrivo saranno dedicati a Keiran/Gwen e non completeranno semplicemente la loro storia - aiuteranno anche a costruire un collegamento per i nuovi contenuti in Cantha. Al termine quando tutto sarà concluso, i giocatori saranno in grado di sbloccare un nuovo Eroe - e probabilmente non sarà ciò che vi aspettate. Per quanto riguarda Evennia, non ce ne siamo dimenticati - ma la sua storia rimarrà in sospeso. E' parte di qualcosa di più grande e non siamo ancora pronti per parlarne.

In un recente podcast di "Relics of Orr" avete detto che Guild Wars Beyond ci porterà a Cantha. La parte Canthiana di Guild Wars Beyond sarà attinente alla storia di Guild Wars 2 come lo è stata la Guerra di Kryta? Il Live Team sta lavorando per sviluppare la storia del mondo di Guild Wars, o questa parte di storia rimarrà isolata dal futuro in Guild Wars 2?

La storia che si svolgerà in Cantha avrà certamente degli sviluppi che avranno ripercussioni anche in Guild Wars 2. Mi trovo ad essere in una posizione unica dopo essere stato così intensamente coinvolto nello sviluppo di Guild Wars 2 per molti anni - Ho molta familiarità con la trama e con il mondo, e questo è qualcosa che voglio portare anche in Guild Wars. Ci sono situazioni in cui so quello che accadrà, e che mi fanno dire "Non sarebbe fantastico se potessimo vedere parte di quella storia nel suo svolgimento?". Il nuovo spaccato della trama è qualcosa a cui ho lavorato con Jeff Grubb - gli ho proposto la storia, la sua relazione con il mondo, poi ci siamo scambiati opinioni diverse volte per arrivare ad avere qualcosa di decisamente migliore rispetto a ciò con cui eravamo partiti singolarmente. In questo modo entrambi i team fanno ciò che stiamo facendo. Non stiamo puntando solo al

Non ci resta quindi che aspettare e sperare che i nuovi contenuti siano davvero spettacolari come li hanno presentati.

0 Commenti Categorie: [Guild Wars](#), [News](#)
[Commenta Sul Forum](#)

OTT
7

GW2Italia: Nuovo Tema Del Forum Online!

Pubblicato da Berjas, in: Fansite

Ed eccovi la prima delle grosse novità che GW2Italia aveva in serbo per Voi!

Abbiamo appena installato il nuovo **tema del Forum** di **Guild Wars 2**, interamente sviluppato da noi.

Il tema comprende delle immagini in trasparenza e ci sono alcuni problemi con Internet Explorer a causa di un Bug nel Browser, il tema che vedete è ottimizzato per **Firefox o Chrome**. Vi consigliamo quindi di utilizzare questi due browser se volete visualizzare al meglio il nuovo tema, sviluppato prevalentemente da **Zymotic**.

Il tema come dicevo è nuovo e quindi soggetto ad eventuali e minimi cambiamenti qualora si riscontrassero dei problemi. Siete invitati a darci un vostro parere a **questo topic** sul forum, vi aspettiamo sul Forum!
Inoltre abbiamo aggiunto anche **una Gallery di ben 33 Avatar** per il nostro forum!



0 Commenti Categorie: [Fansite](#)
[Commenta Sul Forum](#)

Pagina 1 di 30 1 2 3 4 5 » 10 20 30 ... Ultima »

© gw2italia.it - Guild Wars 2 Italia - 2009 - VIETATA LA RIPRODUZIONE ANCHE PARZIALE.

Guild Wars 2 è un marchio registrato, proprietà di Arena Net. Ogni sua immagine o logo così come i testi originali sono proprietà dei legittimi proprietari.

Guild Wars 2 Italia è il primo fansite italiano dedicato al gioco ma non è in nessun modo coinvolto con la realizzazione e distribuzione dello stesso.

Tutti i contenuti prodotti dal nostro staff presenti su questo sito, sia di carattere grafico che testuale, sono copyright di Guild Wars 2 Italia.

Qualsiasi tentativo di riproduzione o utilizzo a qualunque finalità verrà considerato violazione dei Diritti d'Autore e sarà segnalato alle autorità competenti.